

Trabajo Fin de Grado

E-Learning como método de enseñanza del inglés
en entorno virtual

Autor/es

Ana Buj Aguilar

Director/es

Claus-Peter Neumann

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2020/2021

Índice

<u>1. Introducción</u>	4
<u>2. Marco teórico</u>	6
<u>2.1. El papel de la tecnología en el aprendizaje del inglés</u>	6
<u>2.2. El papel del juego en la enseñanza</u>	8
<u>2.2.1. La motivación</u>	10
<u>2.2.2. Gamificación</u>	12
<u>2.2.3. Enseñanza E-Learning</u>	14
<u>3. Propuesta de innovación</u>	14
<u>3.1. Diagnóstico de la situación</u>	17
<u>3.1.1. Descripción del contexto</u>	17
<u>3.1.2. Características del grupo</u>	18
<u>3.1.3. Análisis del grupo</u>	18
<u>3.1.4. Ámbito de mejora</u>	19
<u>4. Fases del proyecto de innovación</u>	20
<u>4.1. Fase de iniciación</u>	20
<u>4.1.1. Detención de necesidades</u>	20
<u>4.1.2. Objetivos</u>	20
<u>4.1.3. Recursos</u>	21
<u>4.2. Aplicación de la Unidad Didáctica</u>	22
<u>4.2.1. Cronograma</u>	22
<u>4.2.2. Desarrollo de la Unidad Didáctica</u>	23
<u>5. Metodología</u>	34
<u>6. Evaluación</u>	36
<u>7. Recursos materiales y humanos</u>	40
<u>8. Conclusiones</u>	40
<u>9. Propuesta de nuevas líneas de investigación</u>	40
<u>10. Referencias bibliográficas</u>	41
<u>11. Anexos</u>	43

Título del TFG:

E-Learning como método de enseñanza del inglés en entorno virtual.

Title (in English):

E-Learning as English teaching method in a virtual environment.

- Elaborado por Ana Buj Aguilar.
- Dirigido por Claus-Peter Neumann.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2021
- Número de palabras (sin incluir anexos): 11.426

Resumen

El Trabajo Fin de Grado que propongo, pretende dar una visión de cómo el aprendizaje puede ir adaptándose a las diferentes circunstancias de la vida, modernizándose y cambiando según el avance de las nuevas tecnologías, pero manteniendo sus orígenes con algo como el juego que tanto favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas. Para ello, propongo una unidad didáctica enfocada al aprendizaje de la lengua inglesa que la gamificación y metodologías online que hacen que el alumno se sienta motivado y trabaje de manera individual desde diferentes localizaciones, por esto último he creado una página web en la que encontrar diferentes actividades, todas ellas online, en las que el alumno poco a poco irá resolviendo un asesinato.

Palabras clave

Inglés, gamificación, tecnologías, E-Learning, Educación Primaria.

1. INTRODUCCIÓN

La sociedad de la actualidad es una sociedad muy marcada por las pantallas y las nuevas tecnologías.

En los últimos años, el gran auge de estos nuevos dispositivos ha ido calando en todas nuestras vidas y trabajos, haciéndolos de alguna forma distintos e intentando que resultasen más fáciles y menos costosos a nivel de esfuerzo.

Este cambio ha sido fruto de la revolución tecnológica que, formando parte de una nueva revolución educacional a su vez, hace que la extensión, la intensidad y la velocidad de adquirir conceptos se intensifique siempre que podamos tener acceso a estas herramientas tecnológicas, conectadas a su vez entre sí en una gran red de conocimiento que hace que este cambio se dé a escala mundial en todos aquellos países que se encuentren desarrollados y por consiguiente, cuenten con los útiles necesarios.

Que estas nuevas herramientas y sus consecuentes conceptos formen parte de nuestra vida, sin ni siquiera conocerlos, supone unos cambios no solo teóricos personalmente, sino también unos cambios que dan respuesta a las nuevas necesidades de esta sociedad.

Unido a este marco en el que presentamos la Unidad Didáctica y remontándonos a acontecimientos pasados, como es el confinamiento total que provocó el virus SARS-CoV-2 (Covid-19), han hecho cambiar en parte nuestras costumbres y rutinas, creo que es el momento de dar el gran paso con las tecnologías y poder integrarlas totalmente en nuestra vida más cotidiana.

De forma que, para poder enseñar a los miembros cómo manejar y obtener los mayores beneficios de estas tecnologías, qué mejor escenario que el que nos acontece: La escuela.

En nuestras aulas conviven alumnos muy diversos pero que comparten en su gran mayoría una característica común frente a la enseñanza en general, están desmotivados. Esta desmotivación, procedente de metodologías que en su mayoría no se han modernizado y en consecuencia están anticuadas, hacen que un cambio en los métodos de enseñanza sea más que necesario.

La escuela debe ofrecer y garantizar metodologías que se adapten a los alumnos, que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos, despierte la curiosidad y sobre todo despierte la motivación en el alumnado.

La realidad que vemos es que son grupos muy numerosos de alumnos y alumnas con una clara desmotivación a las diferentes asignaturas, pero en concreto a la segunda lengua: inglés. Este desconocimiento provoca, como ya he comentado anteriormente, una situación complicada, que a nivel personal se traduce en desmotivación y a nivel académico en avances lentos y costosos que a la larga no dan sus frutos. Todo esto hace que nos tengamos que plantear si están las actividades educativas bien utilizadas y si se piensa en el bienestar del alumnado.

Por lo que a estas alturas nos hacemos la siguiente pregunta, ¿y si introducimos el juego con las nuevas tecnologías en el aprendizaje de las aulas?

El juego es de las pocas cosas que ha permanecido presente en la vida de todas personas. Sirviendo como medio de aprendizaje, de socialización, de adquisición de conductas, de fomento de la creatividad e infinitos aspectos más que nos conducen a afirmar que el juego es vida.

Aplicado a las aulas, nos ofrece un extenso conjunto de posibilidades, que derivado en la enseñanza de otro idioma puede ser un medio para alcanzar los objetivos que nos propongamos, siendo partícipe al alumnado de su propio aprendizaje y sobre todo de disfrutar aprendiendo.

Siguiendo con autores como Ybarra y Green, (2003) vemos como tecnología, aprendizaje y juego van unidos, afirmando que el interés, el componente lúdico, las tecnologías propias y la satisfacción de superar un reto, aumentan la motivación de los alumnos y consecuentemente la adquisición de competencias y conocimientos.

El impacto de la tecnología en la sociedad de hoy en día aboga por su implementación tanto en el aula como fuera de ella desde el conocimiento certero de que incentivan el interés del alumnado por los conocimientos de estudio. Un planteamiento que defienden García Bacete y Doménech Betoret (1997) es que el aprendizaje del alumno concluye con un aprendizaje más satisfactorio y duradero cuanto mayor haya sido el interés.

El trabajo de fin de grado que planteo pertenece al ámbito de la innovación. En primer lugar, porque tras ver la realidad que hay en las aulas queremos transformarla y mejorarla y en segundo lugar porque mediante la Gamificación y las tecnologías pretendemos que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más lúdico, motivante y socializador de manera que el aprendizaje de una segunda lengua se realice desde una perspectiva innovadora y más atractiva a nuestros alumnos.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado vamos a definir las bases teóricas del proyecto. En primer lugar, vamos a hacer un breve repaso sobre cuál ha sido el papel de la tecnología en el aprendizaje de segundas lenguas, como en este caso es el inglés, a lo largo de la historia, la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza del alumnado para poder enlazarlo con la gamificación y la enseñanza e-learning para respaldar esta metodología.

2.1. El papel de la tecnología en el aprendizaje del inglés

La integración de las TIC, tal como añade Lorente Lorente (2011) ha sido una prioridad en la política educativa del Gobierno de Aragón que desde 2005 ha intentado que tanto profesores como materialmente hablando, todos los centros educativos gocen del conocido programa: Escuela 2.0.

Esta nueva necesidad surge desde la integración de las TIC a nuestro día a día y en concreto a la escuela y la adquisición de las competencias digitales relativas a programas informáticos útiles y de manejo necesario en el proceso de modernización del sistema educativo, unido a los programas de aprendizaje de las lenguas extranjeras, en el mayor de los casos, lengua inglesa.

El ordenador ha pasado de ser una herramienta de poco uso o únicamente temporal y fuente informática, ha pasado a ser imprescindible, conectando un espacio físico con uno virtual en el que poder ampliar las barreras del aula física como tal. Vinculándose a una red mucho más amplia que no conecta ya solamente a profesor-alumno, sino que enlaza entre sí a diferentes centros, familias, estudiantes y todas aquellas personas interesadas.

De este modo tal y como añade Fernández Muñoz (1994), aparece la figura del profesor como ayudante, concentrándose en hacer que los alumnos aprendan a ser autónomos, realizando numerosos ejercicios de exploración. El profesor ejerce el rol de proveedor de la información y otorga al alumno el protagonismo pleno de un proceso de aprendizaje mucho más activo y que va ampliándose a la vez que conoce diferentes herramientas.

El educador debe trabajar desde un enfoque general e integrador que solamente será adquirido con una formación tecnológica del profesorado que comparta, según Román y Romero (2007), las siguientes medidas:

- Formación lineal organizada y creada por el docente que ha analizado y conoce previamente esos materiales tecnológicos que va a utilizar.
- Planificación y gestión apropiada y correcta de los materiales que van a ser utilizados durante las diferentes actividades.
- Tanto el docente como el centro deben facilitar la aparición y creación de nuevos escenarios educativos en los que el alumnado desarrolle determinadas competencias relacionadas a las nuevas situaciones de aprendizaje que conllevan las TICs.

En la enseñanza del inglés, el profesor ha utilizado las nuevas tecnologías como conexión directa a un lenguaje extranjero, enlazando los contenidos con los diferentes países de ese habla, para de esta forma conseguir un aumento de motivación y atención conseguidos a través de una recreación y participación total del alumno en una experiencia real y concreta en la que poder desenvolverse.

De esta forma, el uso de las tecnologías en el ámbito del aprendizaje de una segunda lengua ayuda a recrear espacios y hábitos relacionados con ese nuevo idioma. Basándonos en el trabajo fin de master: Las TICs en la enseñanza del inglés de Venzal Pinilla (2012), fundamentado en Cabrero (1996), Castells (2009); Cebrián (1992) (p.12-13) las aptitudes en la que *“las TICs pueden ayudar recreando espacios y hábitos de la lengua inglesa”* son las siguientes:

- Evolucionan a través de una enseñanza independiente centrada en el alumnado y su autonomía en el aprendizaje.
- Promueve los sentimientos positivos en el aula ya que permite adaptar el material para cada alumno.
- Utiliza el inglés como medio de comunicación que exteriormente puede emplear en todo el mundo, siendo una herramienta imprescindible.
- Facilita el aprendizaje de la segunda lengua ya que aumenta la capacidad del alumno de aprender-aprender al sentirse motivado.
- Impulsa espacios cómodos y fáciles para el alumno donde encontrar consejo en una posible toma de decisión.
- Indaga en el desarrollo de la creatividad tanto del profesor como del alumnado.

De manera resumida, el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso la lengua inglesa, a través de las TIC hace que el aprendizaje del alumno sea significativo, motivante, personalizado e independiente lo que hace que sea una muy buena forma de poder llegar al alumnado, consiguiendo que se lleguen a alcanzar todos los objetivos que anteriormente nos hayamos marcado como profesores conocedores de la materia y recursos que manejamos.

2.2. El papel del juego en la enseñanza

El juego siempre ha tenido un papel muy destacado dentro de la vida de las personas, no solo como un mecanismo de crecimiento físico y psicológico sino como un elemento globalizador de diferentes aspectos que nos hacen progresar y que gracias a estos desarrollamos plenamente la vida social.

Desde el inicio de la historia, con pensadores y filósofos como Aristóteles ya se ha defendido el razonamiento de que el juego tenía una parte importante en el desarrollo del aprendizaje. Estas teorías han ido desarrollándose más y más con otros diferentes autores como Freud quien relaciona el juego con la evolución de la cultura humana, señalando que el juego es una liberación de las personas frente a los conflictos.

Otro de los autores más significativos respecto a este tema es Piaget. Éste introduce una nueva contribución relacionada con el juego y los procesos del desarrollo infantil. Defendiendo la idea de que las clases son lugares activos, motivadores, de exploración y por ello son centros plenos de juego.

Posteriormente llega María Montessori, educadora que lleva consigo una revolución respecto al papel del juego. Defiende la idea de que el juego es una estrategia de aprendizaje y que existe “un transito gradual que va del juego infantil al trabajo y cuando éste se cumple dentro de los patrones normales del desarrollo infantil, el trabajo del niño cuenta con los mismos intereses y valores que el juego” tal y como defiende Zapata, O. (1989) en su libro *Aprender jugando en la escuela primaria*.

Como profesores y profesoras hemos de intentar incluir en nuestras aulas un aprendizaje mas novedoso, que aparte las meras clases magistrales en las que los alumnos son meros receptores, incluya formulas lúdicas que lleguen plenamente a nuestro alumnado. Para ello, ¿qué mejor manera que mediante el juego?

Tal y como nos explican Alcedo y Chacón (2011), “toda actividad didáctica y placentera desarrollada en un ambiente recreativo y cuyo impacto promueva el aprendizaje significativo y permanente que se organiza a través del juego tiene un alto beneficio en el desarrollo del aprendizaje”. Por lo que, siguiendo a Omeñaca y Ruiz (1998), nos proporcionará diferentes características en el alumnado:

- Es placentero: produce satisfacción y sentimientos positivos que no están relacionados con ningún tipo de deber, sino solamente para disfrutarlo.
- Es espontaneo, natural y plenamente motivador.
- Liberador y personificado entre todos sus participantes, que se adaptan a través de su creatividad para que sea lo más perfecto para sus características.
- Es expresivo y hace que los participantes muestren sus sentimientos a través de sus conductas.
- Y es un gran socializador que fomenta las relaciones sociales y que hace que la cooperación y el trabajo en equipo forme parte intrínsecamente.

En conclusión, los docentes debemos dejar a un lado las metodologías más tradicionales para incorporar otras en las que el alumno se presente como el protagonista y nosotros meros guías.

2.2.1. La motivación

Siguiendo la definición que nos otorga la Real Academia de la Lengua Española, derivamos que la motivación “es el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.” Por lo que, derivándolo al ámbito de la educación, será una parte importante que hará que el aprendizaje sea favorecedor o no para los alumnos, observando las diferentes necesidades e intereses que tienen.

Las aulas son el lugar de referencia donde mayor conexión social existe entre los alumnos, donde mayor parte del tiempo pasan. Y por consiguiente, el lugar donde más motivación deberían experimentar nuestros alumnos. Para ello, siguiendo a determinados autores, vamos a diferenciar entre motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Ryan y Deci (2000) defienden que la motivación intrínseca es aquella que viene dada por uno mismo. Se refiere a aquellas acciones donde la persona realiza actividades por el placer a hacerlas, independientemente de si obtiene una recompensa o no, ya que el reconocimiento propio por alcanzarlos es suficiente para lo propuesto.

Por otro lado, la motivación extrínseca se da en situaciones donde la persona se implica en actividades con fines instrumentales o por motivos externos a la actividad como tal, como por ejemplo una recompensa. Implicando a su vez y en alguna ocasión que la no realización lleve un castigo.

Los componentes que inciden en la motivación son muchos y dependen del sujeto y su momento de desarrollo personal, siempre teniendo en cuenta que el factor afectivo es de gran importancia.

Según observamos en el artículo: Factores influyentes en motivación y estrategias de aprendizaje en los alumnos de grado de Garrote Rojas (2015) podemos diferenciar estos factores dependiendo del área a la que afectan, destacando entre afectivos del aprendizaje, intrínsecos de la afectividad personal o individuales de la afectividad.

Alguno de ellos son actitud, ansiedad, ego, memoria, empatía, personalidad o autoestima.

Como profesores debemos tener en consideración estos componentes del aprendizaje para que por un lado nuestro aprendizaje sea lo más personalizado para cada alumno y por otro para desarrollar metodologías adecuadas para el grupo.

Para conseguir estos comportamientos, debemos seguir ciertos mecanismos que nos ayudaran durante todo el proceso. Algunos de ellos siguiendo los principio defendidos por Caso Fuertes (2014), en la revista de Psicología de la universidad de León, son adecuar los retos a las características del alumno, fomentar que el alumno asuma responsabilidades, otorgar feedback verbal, crear un clima psicológico y afectivo positivo o que el alumno se sienta capaz de realizar la tarea porque va comprobando que cada vez mejora más.

Una vez, analizados los métodos para conseguir una motivación plena en nuestro alumnado y uniéndolo con el tema principal de nuestro TFG: la enseñanza online y la innovación llegamos a la conclusión de que estos mecanismos son los mismos que ofrecen los juegos. Por lo que podemos decir que para que alumno se sienta motivado, una muy buena forma de conseguirlo es a través de juegos.

Por ese motivo, es muy necesario partir de los intereses de nuestros alumnos y alumnas e ir conociendo sus gustos, inquietudes, miedos y preferencias para poder adaptarnos mas a ellos y que en consecuencia respondan mejor a un tipo de metodología que a otra.

El juego es una de las actividades que mayor afluencia tiene de personas, donde todas y cada una de ellas encuentran su lugar, su espacio y sobre todo disfrutan del ejercicio, por lo que es necesario que la motivación se encuentre presente en todo momento. Cuanto mayor sea la motivación, mayor voluntad encontraremos frente al aprendizaje, ya que estos dos conceptos están estrechamente ligados.

Dicho esto, observamos que el juego nos aporta diferentes cualidades beneficiosas en el aprendizaje y puesto que los actuales estudios así lo demuestran, sopesamos de gran importancia da una amplia visión de como llevar a cabo el juego en el aula y de cómo éste es una metodología flexible y activa.

2.2.2. Gamificación

Marín y Hierro, nos definen la gamificación como

una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (2013, p. 97)

Dicho esto, lo que nosotros pretendemos conseguir como docentes con esta metodología es favorecer el aprendizaje de una segunda lengua, como es en este caso el inglés, a través del juego para que los alumnos y alumnas se sientan motivados y participes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Observando y analizando anteriormente los múltiples aspectos beneficiosos que la aplicación de juegos en el aula lleva consigo.

Para poder ejecutar esta metodología dentro de nuestra clase, debemos tomar en consideración varios aspectos que desarrollaremos a continuación.

- El nivel educativo de nuestro alumnado.
- Los objetivos que pretendemos alcanzar unido a sus respectivos y muy bien delimitados contenidos.
- Las características personales de nuestro alumnado: motivaciones, estilos de aprendizaje, ritmo cognitivo, habilidades sociales, nivel de autonomía, etc.
- Y finalmente el método de evaluación a seguir, durante todo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, tal y como explica Ramírez "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" (2014). Por lo que, para

llevar a cabo esta metodología, necesitaremos ciertas estrategias que constituyan la base de esta práctica y la hagan única, interesante y atractiva para los alumnos y alumnas. Algunas de estas estrategias son:

- Marco escénico: se intenta crear un escenario lo más realista y adecuado a la situación en la que se va a trabajar para que el alumnado se sienta cómodo y de esta manera ellos sean los protagonistas en ese ambiente soñador, favoreciendo la creatividad y la imaginación.
- Normativa: una serie de normas serán necesarias para poder delimitar el proceso de enseñanza/aprendizaje de la manera más clara y precisa, otorgando cierta autonomía al alumnado a la vez que crear un clima de trabajo tranquilo y propicio para que todo el alumnado se sienta cómodo y participe lo máximo posible.
- Sistema de consignas: a través de este tipo de metodología evaluamos en el alumno toda actividad que realiza además de llevarla a cabo durante todo el proceso. Las actividades pasan a ser méritos que el alumno va a intentar conseguir para poder alcanzar su máximo, sin interferir con su compañeros. Por otro lado, el profesor puede otorgar puntos extras durante todo el proceso, si considera necesario dar más importancia a ciertos éxitos dentro del grupo.
- Niveles de dificultad: los diferentes retos a superar se diferenciarán en distintos niveles de dificultad, que dependiendo de las características personales de cada uno de los alumnos, irán adaptándose haciéndose más personales y adaptadas, para de esta forma evitar la frustración y la desmotivación que intentamos evitar durante toda la unidad didáctica.
- Logros: es necesario resaltar el esfuerzo y trabajo de los estudiantes, no con el fin de resaltar la competitividad sino de valorar el interés, la participación, la actitud... de todo el proceso. Por lo que no solo se dará una recompensa al alumnado que haya obtenido buena nota o lo haya hecho perfecto, sino que también se le otorgará al alumno que haya trabajado duro y no lo haya resuelto de diez.

- Desafíos: este apartado es muy importante, ya que es necesario despertar el interés de los alumnos. Pensando siempre en cada uno, es vital crear retos para que vayan alcanzando los objetivos y vayan superando desafíos.
- Errores: por último, tenemos que enseñar a los alumnos a que vean cuáles son sus puntos más débiles y cómo mejorarlos. Se trata de hacer una crítica constructiva, en la que prime la comunicación entre docente y alumnado.

Visto esto, vemos como la gamificación puede ser algo extraordinario si se lleva a cabo desde las ideas que hemos explicado anteriormente. En la enseñanza de los idiomas, está teniendo muy buenos resultados dado que nuestro alumnado, en muchas ocasiones se siente desmotivado por el claro desconocimiento del idioma o aislado del grupo debido a esa falta de competencia comunicativa. Además, aprender de una manera lúdica hace que nuestro cerebro esté más receptivo y activo a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

2.2.3. Enseñanza E-Learning

En este apartado analizaremos la modalidad educativa basada en la utilización de las herramientas de Internet y de otras redes de conexión a través de la web conocida como E-learning.

Comenzaremos examinando diferentes definiciones que aparecen de este concepto. Rosenberg (2001) entiende esta metodología como la utilización de las tecnologías de Internet para ofrecer un conjunto de respuestas que permiten aumentar el conocimiento y la práctica. Postura que también defiende Barberá (2008), quien se refiere a E-Learning como el proceso de aprendizaje a distancia que se facilita mediante el uso de las TIC.

Estas dos definiciones nos hacen llegar a decir que el concepto de E-Learning u otros similares como educación virtual, on-line o educación web, es una nueva metodología de enseñanza/aprendizaje que consiste en el diseño, ejecución y evaluación de ciertas actividades desarrolladas a través de una red global de ordenadores o medios tecnológicos que se ofrece a ciertas personas que pueden estar en diferentes lugares físicos. Por lo que su mayor característica es que es totalmente independiente y virtual.

Pero ¿cuáles son los beneficios que aporta esta metodología a la enseñanza? Entre otras posibilidades, el e-learning nos ofrece un extenso escenario de formación a todos los colectivos que por diferentes razones no pueden acceder de manera presencial al aprendizaje, dando a su vez una gran flexibilidad en lo que a horario y lugar se refiere. También incrementa la autonomía y la responsabilidad en el alumnado ya que este es el principal promotor del proceso de aprendizaje, que, por otro lado, hace que supere diferentes limitaciones pudiendo establecer conexiones con otros alumnos, profesores o centros escolares. Finalmente, incide entre la relación entre profesor y alumno haciéndola mucho más interactiva y sana por lo que se superan ciertas limitaciones.

Las situaciones en las que encontraremos estos beneficios pueden clasificarse en tres grandes grupos: bien como un apoyo en la docencia presencial, en situaciones de docencia semipresencial, así como en la educación a distancia, lo que se conoce tradicionalmente como e-learning.

En el primero de estos, modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet, la web es un mero complemento del proceso educativo, utilizándose normalmente en otras aulas como la de informática y bajo la atención del docente o bien desde el propio domicilio particular del alumno como apoyo o ampliación del estudio. Por lo que se sigue manteniendo un aula meramente tradicional, en la que los alumnos exclusivamente utilizan las TIC de manera puntual, concibiéndose como un espacio donde encontrar variada e interesante información.

Tal y como añaden Bartolomé (2004) y Cabero (2004) el modelo semipresencial o también denominado *blended learning*, consiste en una mezcla entre el aprendizaje presencial y otros a distancia mediante Internet. Estas dos metodologías se solapan sin existir una diferenciación entre una y la otra, compartiendo conocimientos y conceptos y creando una línea continua de proceso educativo, ampliando y adaptando en lo temporal, espacial y material. Por otro lado, el aula virtual pasa a ser un espacio para la información, para el aprendizaje y también para la comunicación entre miembros de la comunidad educativa.

Por último, encontramos el modelo a distancia o de educación online del que obtenemos una calificación online y que en la actualidad más inmerso está para titulaciones superiores como cursos, másteres, etc. En este modelo no hay apenas

aprendizaje presencial y casi toda enseñanza es a distancia por lo que la mayor importancia recae en lo atractivo de los materiales, la interacción social entre los propios estudiantes y los recursos que se ofrecen.

Pero ¿cuáles son los mejores componentes para llevar a cabo una clase virtual? Siguiendo con Barberá (2008), los pasos que debemos seguir como educadores son los que detallo a continuación.

Empezaremos creando el espacio donde se va a trabajar, en el caso virtual, un chat, una página web, correo electrónico, blog...

Plantearemos tareas que estén adaptadas al nivel de conocimientos del alumno y que a su vez desarrollen en el estudiante conductas positivas que refuercen su aprendizaje, enseñándole a reflexionar, analizar y valorar por sí mismo, sumando a esto actividades de carácter individual y otras colectivas.

Posteriormente y enlazado con lo anterior, programaremos temporalmente estas actividades, ofreciendo un calendario detallado y una guía en la que especificar las orientaciones precisas para el proceso de enseñanza-aprendizaje,

Una vez, planificadas todas estas actividades, llega el momento de ejecutarlas. Para que sean constructivas en nuestro alumnado, estimularemos la motivación y la participación a través de juegos, videos, preguntas y otros recursos mediante la página web escogida, variando el formato de éstos para que resulten más atractivos y ampliando la información para despertar en los alumnos cierta curiosidad por el tema escogido.

Por ultimo y en relación con la propia evaluación, el profesor deberá hacer públicos los criterios y contenidos para que el alumnado y las familias los conozcan, además de ofrecer un continuo feedback personal con cada alumno sobre todos los resultados de evaluación que vaya obteniendo en el proceso.

Por todo ello derivaremos el método e-learning como uno de los más efectivos, motivantes y positivo respecto al aprendizaje a distancia, tanto de forma parcial como de forma total, que tan en auge está y que nos proporcionará establecer una mejor

conexión entre todos los grupos que forman una escuela como son familias, profesores y alumnos.

3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

3.1. Diagnóstico de la situación

3.1.1. Descripción del contexto

El proyecto que presento está pensado para realizarse en el Colegio Virgen del Pilar de Calanda, situado en la provincia de Teruel.

La zona en la que presento este proyecto es desde hace ya un tiempo una zona despoblada, marcada sobre todo por una población envejecida y una red de carreteras un tanto deficiente, pero que está en proceso de mejora. Aunque por otro lado se trata de una zona bien conectada tecnológicamente hablando y que cuenta con una población bastante bien posicionada económicamente en su mayoría.

Esto ha provocado que esta situación se aproveche desde las aulas, invirtiendo ya desde los cursos más bajos, cierto tiempo destinado al conocimiento y uso de las nuevas tecnologías que, en un futuro, nos convertirá en una zona más desarrollada y consecuentemente más poblada.

El centro cuenta con un total de 266 alumnos y alumnas comprendidos entre las etapas de educación infantil y de educación primaria y está dotado de los recursos materiales necesarios para desarrollar una práctica educativa de calidad.

Abierto a toda la comunidad educativa. Hay que destacar que hay una implicación muy alta tanto por parte del ayuntamiento, asociaciones, familias y demás instituciones lo que favorece la relación entre escuela, familia y entorno.

Debido a la situación actual del colegio, condicionada por la pandemia Sars Covid-19 que el día 16 de marzo de 2020 hizo que se suspendieran las clases de manera presencial durante aproximadamente 3 meses, el centro ha querido reafirmar su postura frente a las nuevas tecnologías implantando en los cursos superiores del centro, ciertas unidades didácticas que se trabajarán de forma online, potenciando el trabajo individual y autónomo del alumnado a la vez que se evalúa su desenvolvimiento con las tecnologías de

la información y de la comunicación (TIC). Además de asegurar que todos los alumnos del centro poseen un ordenador, en su mayoría, prestados por el propio centro.

3.1.2. Características del grupo

El nivel donde vamos a centrar nuestra unidad didáctica pertenece a 5º de Primaria. En ella están escolarizados 29 alumnos.

Puesto que, como he comentado anteriormente, desde los primeros cursos ya se utilizan las TIC como una herramienta más del aula, los alumnos conocen los cuidados necesarios y el comportamiento que se espera de ellos, por lo que en los últimos cursos y de la mano del nuevo proyecto de integración total de lo aprendido en cursos inferiores, todos los alumnos y alumnas cuentan con un ordenador portátil que han de atender y utilizar como si fuese suyo.

Todos nuestros alumnos han conseguido alcanzar todos los contenidos mínimos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación que se les han exigido en los cursos anteriores, por lo que están totalmente preparados tecnológicamente hablando para afrontar la nueva tarea que se les impone.

Siguiendo la normativa vigente en Aragón y en base a la orden ECD/850/2016, del 12 de abril de 2016, del gobierno de Aragón por el que se orientan los perfiles competenciales de las áreas de conocimiento en sus respectivos cursos, creo convenientes, tal y como indica en su anexo II en el área de lengua extranjera inglés, el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para la comunicación en la etapa de Primaria, constituyendo la base de la competencia digital y más específicamente en los cursos finales de la etapa, estándares relativos a la participación en conversaciones por medios técnicos y la construcción en soporte electrónico de textos breves, como posteriormente observaremos en la Unidad Didáctica.

3.1.3. Análisis del grupo

Si algo tenemos que decir de nuestro grupo es que existen diferentes ritmos de aprendizaje que a la vez se potencian mucho entre unos y otros, colaborando entre todos y ayudándose en todas las tareas y áreas. Por lo que podemos plantearnos esta unidad

didáctica de acuerdo con todos ellos, intentando sacar el máximo rendimiento de cada uno de ellos.

A nivel curricular, su baja motivación por el aprendizaje de otros idiomas, inglés en este caso, ha sido causado en su mayor parte, por conocimientos y ejercicios muy repetitivos durante todo el proceso de aprendizaje de la asignatura, llegando los mismos alumnos a establecerse en una zona de confort en la que sentirse seguros y con un nivel cómodo de inglés que les impide focalizarse en nuevos retos y nuevos aprendizajes, ya que este nivel es bueno pero no se corresponde al máximo potencial que podrían tener y desarrollar en el mismo área, cada uno de ellos.

A nivel personal, las situaciones familiares que tienen en los hogares son buenas económicamente y todos ellos poseen ordenadores personales que durante toda su infancia ha hecho que desarrollen capacidades tecnológicas positivas que les ayuden en las tareas que ahora se les presentan. Por otro lado, todas aquellas familias que por su situación económica no pueden permitirse un ordenador, han sido desde el propio centro ayudadas para que todos los alumnos tengan desde un inicio las mismas oportunidades de desarrollo.

3.1.4. Ámbito de mejora

Cuando me planteé esta unidad didáctica vi claro desde el primer momento que, tras haber analizado la situación del aula, de la sociedad como tal y las necesidades que planteaba el grupo, lo mejor era plantear una metodología activa, novedosa y atractiva la cual despertara el interés y la curiosidad hacia el aprendizaje del inglés.

Por ese motivo, decidí optar por la gamificación a través de las nuevas tecnologías ya que, tras haber leído e investigado sobre el tema, nos aportaba nuevos conocimientos, destrezas y habilidades que quería para nuestros alumnos y alumnas. Además de que el juego como tal, lleva implícito una serie de valores que lo hacen único, destacando así la motivación que despierta en quienes lo practican, algo muy necesario en la mayoría de las aulas de la actualidad ya que suele ser baja.

Sumando a estos aspectos el uso de las nuevas tecnologías como metodología, con la que nuestros alumnos tendrán mayor independencia y predisposición a la hora de la

enseñanza del inglés, haciendo hincapié por otro lado en la competencia digital siendo el principal objetivo la competencia lingüística de la lengua inglesa.

4. FASES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

4.1. Fase de iniciación

4.1.1. Detención de necesidades

La detención de las necesidades es una de las fases más importantes a la hora de enmarcar una unidad didáctica.

Una vez analizadas, éstas nos mostrarán las carencias del grupo, con el que establecer el punto de partida y el final al que deseamos llegar.

Realizando una observación exhaustiva a nuestro alumnado y tras hablar con ellos para conocer cómo abordaban la situación en el aula, sus puntos de vista, sus necesidades y qué es lo que opinaban ellos al respecto, se ha concluido lo siguiente:

- No hay una motivación hacia las actividades.
- Las actividades son muy repetitivas.
- Sienten que lo aprendido no tiene un contexto.
- No hay conexión con el mundo tecnológico exterior.
- No hay avance en sus aprendizajes.
- No hay motivación por el aprendizaje de la segunda lengua: inglés.

4.1.2. Objetivos

En relación con el anterior apartado, se lleva a cabo una detección de las necesidades que plantea nuestro grupo, las cuales se transforman en objetivos claros y concisos que engloban y guían el desarrollo de la Unidad Didáctica que se plantea llevar a cabo.

Los objetivos son los siguientes:

- Trabajar en el desarrollo de las destreza de comprensión y expresión tanto a nivel oral como escrito.
- Hacer hincapié en aspectos léxicos, fonéticos y gramaticales del inglés.
- Usar las tecnologías y el juego como metodología activa que fomente el aprendizaje de la lengua inglesa, en un ámbito similar al futuro.
- Despertar el gusto e interés por el aprendizaje del inglés.

4.1.3. Recursos

En puntos anteriores hemos comentado que la unidad didáctica está programada para llevarse a cabo en las aulas de 5º de Primaria, siendo una de ellas nuestra aula de referencia.

Sin embargo, dicho proyecto podría llevarse a cabo, en mayor o menor medida y, en todo caso, adaptado a las destrezas, habilidades y conocimientos de nuestros alumnos en cualquier curso. Puesto que creemos que es muy motivador, novedoso e interdisciplinar lo que facilita el aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas.

A pesar de todos estos aspectos positivos, es un proyecto que implica mucha colaboración e implicación de varios agentes, entre los que encontramos los siguientes:

Por un lado, la mayor carga de trabajo a priori les corresponde a los profesores de la asignatura que son los encargados no solo a la hora de plantear el proyecto, sino para la puesta en marcha, creación de las actividades, seguimiento y evaluación. Además de diseñar, planificar, ejecutar las tareas y todo lo relacionado con estas nuevas herramientas de trabajo. Es muy importante su labor ya que mantiene una conexión directa y positiva con los estudiantes para conseguir el éxito.

Además, se cuenta con la colaboración de todo el equipo directivo y todos los miembros del equipo docente, no solo a nivel de asesoramiento y formación sino también de dotación de recursos y de comunicación con las familias y el alumnado.

Este proyecto está pensado para que, de forma autónoma, novedosa y atractiva, los estudiantes se inicien en el mundo de las tecnologías de manera global e intrínseca

reforzando todos los contenidos que han adquirido en las anteriores fases de conocimiento, siendo partícipes de un espacio que bien podría traducirse en una futura situación del mundo real.

Por último, comentar la ayuda por parte del propio centro y la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA) que ayudan a nuestros alumnos y alumnas con problemas económicos en la sustentación del material necesario para llevar a cabo estas unidades didácticas, tanto en el centro como en sus domicilios.

4.2. Aplicación de la Unidad Didáctica

La unidad didáctica se va a realizar durante el mes de octubre. He escogido esta fecha puesto que el día 31 de este mes se celebra la festividad de Halloween, en los países anglosajones. Obteniendo de esta forma, una buena ocasión para llevar al aula de inglés, una unidad didáctica llena de misterio, miedos y suspense en la que ellos mismos tendrán que formar parte para poder analizar, comparar y resolver el asesinato.

Una vez analizadas las necesidades y planteados los objetivos damos comienzo al desarrollo de la misma. Al ser una U.D. basada en juegos a través de las tecnologías dependerá la respuesta que tenga nuestro grupo hacia esta, en el caso de que surja alguna dificultad o imprevisto a lo largo de las sesiones, podrá modificarse siempre y cuando se piense en su beneficio y el desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para poder ponerlo en funcionamiento, necesitaremos en primer lugar la herramienta fundamental para llevarla a cabo, un ordenador que en este caso se utilizará de manera individual. Por otro lado, como docentes necesitaremos establecer una secuenciación previa que nos sirva de guía y haga hincapié en los aspectos que deseamos reforzar.

4.2.1. Cronograma

Tabla 1: Temporalización de las sesiones de la Unidad Didáctica

OCTUBRE 2021						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17

18	19 <i>Sesión 1</i>	20	21 <i>Sesión 2</i>	22 <i>Sesión 3</i>	23	24
25	26 <i>Sesión 4</i>	27	28 <i>Sesión 5</i>	29 <i>Sesión 6</i>	30	31

4.2.2. Desarrollo de la Unidad Didáctica

La unidad didáctica que vamos a llevar a cabo está destinada a aprender inglés de una forma divertida, autónoma e inmersa en las tecnologías a través de la resolución de un asesinato. Nos embarcaremos en una misión, formando parte de una agencia de espionaje, a través de la cual, estudiando las diferentes pistas intentaremos resolver el caso. El objetivo final va a ser convertirnos en unos buenos detectives que irán resolviendo poco a poco las diferentes pistas que se presentarán durante cada sesión.

A lo largo de cada clase, cada alumno ira obteniendo diferentes puntuaciones hasta alcanzar un máximo que serán 10 puntos, el esfuerzo y el trabajo tienen su premio.

Como ejercicio que se irá desarrollando a lo largo del proyecto, diferentes pistas irán apareciendo para la resolución del asesinato. Cada día aparecerá una pista diferente, conectada con diversos temas que irán cambiando y volviéndose cada día más específicos para la resolución del caso. Si se resuelve esa pista satisfactoriamente, se otorgarán puntos que irán acumulándose en el carné de detective.

Cada día, se irán sumando los puntos hasta llegar al ultimo día donde se recibirá el título oficial de detective.

¡CUIDADO! No es fácil convertirse en un gran detective, ¿Estáis preparados?... Juntos seguro que juntos lo conseguimos. ¡A por ello!

SESIÓN 1: Welcome to our team!

Objetivos:

- Comprender el sentido global y las ideas principales de un e-mail.
- Reconocer los significados de palabras ya conocidas y deducir el de palabras y expresiones que desconocen.

Contenidos:

- E-mail
- Carteles informativos

Competencias:

- Competencia lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia digital

Desarrollo de la sesión:

En esta primera sesión comenzaremos el desarrollo de esta unidad didáctica. Empezaremos explicando al grupo la misión que nos ha sido otorgada por el mismísimo Sherlock Holmes, uno de los detectives privados más famosos de la historia de la escritura y del cine.

Para ello, comenzaremos enviando a cada alumno la carta (Anexo 1) que Sherlock Holmes nos ha hecho llegar a la clase, para de este modo empezar a introducir la unidad didáctica que está comenzando.

Una vez todos los alumnos han leído la carta, entran individualmente en la página web que Sherlock les proporciona y siguiendo sus pautas rellenan el carné de detective (Anexo 2). Después leerán los posters inferiores para documentarse generalmente y poder obtener las primeras pistas sobre el caso que les ha sido propuesto a investigar.

Nº y nombre	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Carta Sherlock Holmes	20 min	- Comprender el sentido global y las ideas principales de un e-mail.	Carta (Anexo 1)	Individual
2. Carnet de detective	10 min		Carnet (Anexo 2)	Individual
3. Posters pistas	20 min	- Reconocer los significados de palabras ya conocidas y	Posters (Anexo 3)	Individual

		deducir el de palabras y expresiones que desconocen.		
--	--	--	--	--

SESIÓN 2: Clue 1: Testimony

Objetivos:

- Distingue las ideas principales e información específica de videos sencillos sobre temas de su interés en los que se acompañan de imágenes.
- Comprende la información esencial y puntos principales en conversaciones breves donde se incluyan aspectos conocidos.

Contenidos:

- Saludos y despedidas
- Relaciones personales y profesiones
- Present simple

Competencias:

- Competencia Lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia Digital

Desarrollo de la sesión:

Como ya nos hemos informado sobre qué ha pasado en este asesinato de una forma general, llega el momento de tomar declaración a los presuntos asesinos.

Mediante la web de Sherlock Holmes en la que hemos ido registrando todos nuestros datos, accedemos al testimonio de los cinco sospechosos, que he creado con la aplicación wiki, de forma personalizada para este ejercicio.

Seguidamente visualizamos cada uno de ellos siguiendo las instrucciones que el propio Sherlock Holmes nos ha ido dejando, para poder convertirnos en unos grandes detectives. Una vez hemos escuchado la explicación de cada uno y prestando mucha atención a todos ellos, accedemos a la actividad 1 (Anexo 5) a la cual solamente podemos entrar desde la web, en la que cada alumno de forma individual tendrá que unir el nombre de cada sospechoso con la relación que le unía a Miss Scarlet, la víctima del caso.

En la segunda actividad, una vez reproducido por segunda o tercera vez los diferentes videos, los alumnos por grupos creados por la profesora, tendrán que reordenar y completar el corcho online que un virus informático ha revolucionado (Anexo 6). Para ello cada grupo accederá al ejercicio y encontrará diferente información que los anteriores videos le han dado. Esta información, en ocasiones incompleta y referente a cada uno de los personajes de este caso, tendrá que ser completada y reubicada en el tablero para de esta forma tener un esquema desde el que partir en la investigación.

Y una vez completado enviarlo al correo de Sherlock para que certifique si se encuentra correctamente ordenado de nuevo, ya que este será nuestro punto de partida en la investigación y nos será muy útil para ir completando toda la información que las siguientes pistas nos den sobre el asesinato.

Nº y tarea	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Visualización de los videos	20 min	- Distingue las ideas principales e información específica de videos sencillos sobre temas de su interés en los que se acompañan de imágenes.	Videos testimonio (Anexo 4)	Individual
2. Relación- Personaje	10 min	- Comprende la información esencial y puntos principales en conversaciones breves donde se incluyan aspectos conocidos.	“Match act. 1” (Anexo 5)	Individual
3. Completa el corcho	20 min	- Comprende la información esencial y	Completar el corcho	Individual

		puntos principales en conversaciones breves donde se incluyan aspectos conocidos	(Anexo 6)	
--	--	--	-----------	--

SESIÓN 3: Clue 2: Who could it be?

Objetivos:

- Conoce los verbos modales (can, must, have to, may) tanto en forma positiva como negativa, diferenciando su uso y distinguiéndolos unos de otros, comprendiendo su significado de forma correcta y precisa.
- Usa los verbos “have to” o “must” para expresar obligación.
- Usa los verbos “can” o “could” para expresar capacidad.
- Usa los verbos “can”, “could” o “may” para expresar permiso.
- Usa el verbo “should” para expresar consejo.
- Usa el verbo “may” o “could” para expresar posibilidad.

Contenidos:

- Modales

Competencias:

- Competencia Lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia Digital

Desarrollo de la sesión:

Una vez registrado el testimonio de todos nuestros posibles asesinos es la hora de aprender los verbos modales para poder hablar con propiedad y poder explicarnos mucho más preciso y claro, distinguiendo entre posibilidades, consejos, obligaciones,

permiso o capacidades. Y también entender correctamente y sin cometer fallos la resolución del caso.

Para ello, empezaremos la sesión de la misma forma que las otras, pero esta vez será la propia web de la investigación la que nos otorgará la información desde un primer momento, dándonos ejemplos de frases que contienen los verbos modales en diferentes casos para que sea el propio alumno, con ayuda de los títulos que encontramos en la parte superior y que deberá recolocar en cada uno de los apartados el que deduzca el posible significado de ese nuevo verbo. Por ejemplo, una de las oraciones ejemplo es: “*Mrs White, you have to make my cake’s recipe*”, a la cual otorgaremos obligación.

Una vez leídos y inferidos en parte el significado, empieza la parte práctica. Esta vez es un juego tipo oca pero con preguntas tipo test (Anexo 7) el que nos espera para poder certificar si lo que creíamos como significados eran los reales. Para esta actividad, en grupos de 4/5 alumnos, propondremos a través de diferentes preguntas con ejemplos como “*What sentence is not and advice one?*”, diferentes respuestas, mediante las que los alumnos, siguiendo los turnos, completaran un recorrido de 20 casillas. Cuando el equipo acierte, volverá a tirar el dado y continuará hasta el final del recorrido, mientras que, si falla, acabará su turno.

Finalmente, acabado el juego el cual se realizará de manera simultánea desde sus ordenadores, los alumnos finalizaran visualizando un video que les aclarará las posibles dudas que hayan podido tener y también reforzará el contenido visto durante la sesión.

Nº y tarea	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Ejemplos de oraciones con verbos modales.	10 min	- Conoce los verbos modales (can, must, have to, may) tanto en forma positiva como negativa, diferenciando su uso y distinguiéndolos unos de otros, comprendiendo su significado de forma correcta y precisa.	Web	Parejas
2. Juego de	30 min	- Usa los verbos “have to” o	Videojuego	Grupos

los verbos modales.		<p>“must” para expresar obligación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa los verbos “can” o “could” para expresar capacidad. - Usa los verbos “can”, “could” o “may” para expresar permiso. - Usa el verbo “should” para expresar consejo. - Usa el verbo “may” o “could” para expresar posibilidad. 	verbos modales (Anexo 7)	online
---------------------	--	--	--------------------------	--------

SESIÓN 4: Clue 3: House

Objetivos:

- Comprende lo escrito y selecciona información para captar lo esencial en material informativo.
- Conoce la forma correcta de escribir las palabras relacionadas con el ámbito de la casa.

Contenidos:

- Estancias en una casa

Competencias:

- Competencia Lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia Digital

Desarrollo de la sesión:

Una vez adquiridos los anteriores contenidos, debemos analizar las diferentes cámaras de seguridad que Miss Scarlet instaló. Pero antes, para poder explicarlo bien en la resolución final del caso, debemos conocer cuál es el nombre de las diferentes estancias en la casa.

Para ello, siguiendo la dinámica de las anteriores sesiones, volveremos a nuestra página web en la que encontraremos un pequeño resumen que nos ayudará con este nuevo aprendizaje.

Empezaremos aprendiendo de manera visual y global las diferentes estancias que podemos encontrar en una casa, partiendo del propio plano de la casa de Miss Scarlet. Una vez analizada la imagen, pasamos al *video: rooms in the house* (Anexo 8) que consiste en una canción con la que aprenderemos la correcta pronunciación del nuevo vocabulario.

Después, pasaremos a las actividades con las que primero jugaremos a las parejas donde tendremos que unir las imágenes de las habitaciones de la casa con sus respectivos nombres (Anexo 9).

Para finalizar la sesión completaremos otro juego. En este caso un crucigrama que tendremos que completar con diferentes pistas como imágenes, pronunciación o una pequeña descripción (Anexo 10).

Nº y tarea	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Video.	10 min		Video (Anexo 8)	Gran grupo
2. Parejas.	15 min	- Comprende lo escrito y selecciona información para captar lo esencial en material informativo.	Actividad: <i>Rooms in the house</i> (Anexo 9)	Individual
3. Crucigrama.	25 min	- Conoce la forma correcta de escribir las palabras relacionadas con el ámbito de la casa.	Actividad: <i>Rooms in the house</i> (Anexo 10)	Individual

SESIÓN 5: Clue 4: Camera recording

Objetivos:

- Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales muy breves con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente sobre temas en contextos relativos a áreas de necesidad.
- Captar el sentido global y encontrar información específica en textos en lenguaje adaptado y con un léxico de alta frecuencia.

Contenidos:

- Vocabulario relativo a las habitaciones de la casa
- Modales

Competencias:

- Competencia Lingüística
- Competencia Aprender a aprender
- Competencia Digital

Desarrollo de la sesión:

En la sesión de hoy, tenemos grandes pistas que nos ayudarán en la resolución del misterioso asesinato. Como buenos detectives analizaremos las diferentes cámaras de seguridad de la casa y todo lo que veamos a través de ellas.

Empezaremos, como en el resto de las sesiones, entrando en nuestra página web, más específicamente en el apartado *Clue 4: camera recordings*. Una vez allí cada alumno empezará a leer e ira descubriendo a través de diferentes ejercicios las variadas pistas que nos dan estas cámaras.

La primera cámara, situada en la entrada de la casa nos dirá quién fue a la fiesta, descartando así alguno de nuestros sospechosos. En la segunda a través de un audio del comedor, descubriremos un plan secreto entre varios de nuestros sospechosos.

La cámara del salón únicamente nos informará sobre el paso del tiempo observando la luz que entra por los grandes ventanales.

En la cocina encontraremos un objeto sospechoso que tendremos que analizar y finalmente en la última cámara, la del dormitorio, observaremos cambios que serán decisivos en el caso.

La resolución del caso se acerca y cada vez, lo tenemos más cerca.

Nº y tarea	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Cámara entrada	5 min	- Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales muy breves con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente sobre temas en contextos relativos a áreas de necesidad. - Captar el sentido global y encontrar información específica en textos en lenguaje adaptado y con un léxico de alta frecuencia.	Web	Individual
2. Cámara comedor	20 min		Web y audio	Individual
3. Cámara salón	5 min		Web	Individual
4. Cámara cocina	10 min		Web	Individual

SESIÓN 6: Solve the crime

Objetivos:

- Recopila correctamente toda la información obtenida en las actividades anteriores.

- Conoce y sabe explicar de manera oral cuál es su respuesta a la pregunta principal.

Contenidos:

- Modales
- Vocabulario relacionado con las habitaciones de la casa

Competencias:

- Competencia Lingüística

Desarrollo de la sesión:

Esta ultima sesión empezará siguiendo el mismo esquema que han seguido las anteriores, pero en este caso, una vez leída la guía que nos ha proporcionado Sherlock Holmes, tendremos que seguir indagando, en pequeños grupos y a través de una videollamada, en todas las pistas que hemos recogido hasta llegar a este punto, uniéndolas y finalmente descubriendo quién fue el asesino y en qué lugar se produjo el hecho que hizo que Mrs. Scarlet muriese.

Una vez analizadas las sesiones anteriores, los alumnos y alumnas tendrán que mandar individualmente, puesto que son diferentes investigadores, un pequeño correo electrónico a Sherlock Holmes para concertar una cita en la que explicarle sus descubrimientos.

Tras ese correo, se les mandará automáticamente una actividad (Anexo 11) en la que como si de una videollamada con el mismísimo Sherlock Holmes se tratase los alumnos y alumnas irán exponiendo su respuesta y éste les irá contestando y finalmente felicitando por su gran labor como detectives.

Nº y nombre de la tarea	Duración	Objetivos	Materiales	Organización alumnos
1. Lectura y recopilación de	10 min	- Recopila correctamente toda la	Web y actividades	Grupo pequeño

información.		información obtenida en las actividades anteriores.	anteriores resueltas	
2. Correo	15 min		Correo	Individual
3. Videollamada resolución.	25 min	- Conoce y sabe explicar de manera oral cuál es su respuesta a la pregunta principal.	Actividad videollamada (Anexo 11)	Individual

5. METODOLOGÍA

Siguiendo el Real Decreto 126/2014, del 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria entendemos por metodología el “conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.”

A la hora de escoger la metodología más adecuada para nuestro alumnado, debemos tener claras diferentes aspectos como sus características personales, los objetivos que queremos alcanzar, el papel del docente, la materia con la que vamos a trabajar y finalmente los recursos y escenarios en los que llevar a cabo nuestra Unidad Didáctica.

De este modo, primero tenemos que detectar las características de nuestros alumnos y alumnas para ver nuestro punto de partida, sus necesidades, intereses, predisposición hacia el aprendizaje de nuevos conceptos y observar además otras características más personales que puedan influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo a las características del alumnado y unidas a estas, encontramos el objetivo que queremos alcanzar al finalizar. Debe ser claro, concreto y conciso y en este caso es introducir el inglés en un plano tecnológico en el que los alumnos se sepan defender. De esta manera es mucho más sencillo saber hacia donde queremos orientar nuestro aprendizaje y también la metodología más apropiada.

Otro aspecto muy importante es nuestro papel, el papel del docente. Éste debe tener claro qué papel tiene dentro del aula. Convirtiéndose en este caso, en un mero transmisor de conocimientos y ayuda en este proceso.

La materia, en esta UD, lengua inglesa, en la que se aplicará una u otra metodología hará que pueda variar el método de transmisión y de práctica de ciertos contenidos.

Y finalmente hay que hacer hincapié en los recursos y escenarios con los que vamos a trabajar, siendo un pilar fundamental que exige una planificación y preparación previa muy necesaria si queremos que los aprendizajes queden consolidados en el alumnado.

Visto esto y como ya hemos anticipado anteriormente, en este caso, la metodología utilizada ha sido la gamificación y la enseñanza e-learning, con las que introducimos el juego a través de las nuevas tecnologías en el aula para adquirir las competencias deseadas en el aprendizaje del inglés.

En esta metodología están implicados todos los aspectos comentados anteriormente para que todos juntos, unidos, hagan de esta unidad didáctica, una exitosa.

La gamificación es una metodología activa, participativa, colaborativa en la que los alumnos son en todo momento partícipes de su propio proceso de aprendizaje, siendo numerosos autores los que afirman que favorece la adquisición de conocimientos mejorando sus habilidades sociales y aumentando su motivación a la vez que favorece la comunicación.

Además, esta metodología accede a un posible enlace con las TIC, lo que nos permite construir un método mucho más novedoso y actual en las practicas educativas, dejando de un lado las clases teóricas y magistrales donde el alumnado es únicamente receptor de conocimientos y otorgando un carácter de cambio con el que poder construir y fundamentar un cambio como el que está sufriendo la sociedad.

Para poder implicar estas nuevas tecnologías dentro de nuestra Unidad Didáctica he utilizado numerosas herramientas que nos ofrecen multitud de posibilidades en el mundo educativo. alguna de ellas las explico con detenimiento en los párrafos posteriores.

Jimdo ha sido el creador de páginas web que he utilizado para crear el portal principal de este TFG. Aquí, a través de diferentes procesos he diseñado y personalizado una web innovadora y atractiva en la que incluir los demás recursos, desde videos, música, textos, imágenes e incluso múltiples enlaces a otras actividades y ejercicios (<https://tfganabuj.jimdofree.com/>).

Canva, Paddlet y Vennagge son tres plataformas de diseño de contenidos que trabajan de forma muy sencilla y que ofrecen plantillas con las cuales es más fácil concretar tu proyecto. Con ellas he realizado diferentes diseños, desde el propio logotipo de la agencia de detectives, hasta esquemas generales que completar o carteles que anuncian el asesinato.

Entre plataformas web para crear actividades educativas multimedia encontramos Educaplay y Wordwall. Entre las actividades a desarrollar podemos encontrar crucigramas, sopas de letras, dictados, unir palabras y muchas otras, como las que hallamos en las actividades “Testimony mix” (Anexo 3) o “Rooms in the House” (Anexo 3).

Otras plataformas utilizadas han sido Voki, Photoshop y Audacity con los que he podido crear videos interactivos, imágenes y pistas de audio según era necesario en las actividades.

Con esta unidad didáctica pretendemos acercar a los alumnos a un entorno más familiar como es el tecnológico, y más unido a su infancia como es una investigación. Con el uso de juegos y actividades diferentes, los alumnos tendrán que realizar un análisis del caso expuesto, obteniendo diferentes pistas que les llevará a la resolución final.

6. EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los elementos más importantes en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. No es solamente una nota numérica o una calificación, sino que va mucho más allá.

Cuando evaluamos el aprendizaje, estamos haciendo un exhaustivo análisis del proceso de nuestros alumnos teniendo en cuenta numerosos aspectos que pueden llegar

a influir, desde aspectos propiamente curriculares hasta mucho más personalizados como pueden ser necesidades o intereses.

Según Tenbrink (2006) en su libro *Evaluación, guía práctica para profesores*, se considera como evaluación la asignación de un valor a algo, o lo que es lo mismo juzgar. En educación, “a través del proceso de calificación, el enseñante hace públicos sus juicios sobre las realizaciones académicas de sus alumnos. De hecho, los profesores están evaluando continuamente; juzgan cada día el progreso del trabajo de sus alumnos, si son apropiadas las tareas que les asignan, la preparación de los estudiantes para comenzar una tarea nueva, etc.”

Por lo que siguiendo esta definición podemos derivar que la evaluación no es un hecho aislado, ni se produce en un momento concreto ni final, sino que es un proceso que debe irse produciendo en diferentes momentos si lo que queremos hacer es analizar al alumnado y superar los posibles problemas que se hayan producido anteriormente. Por lo que en esta unidad didáctica la evaluación se realizará a medida que avancen las actividades y las sesiones.

Para la evaluación, los instrumentos que se han utilizado han sido la observación directa en el caso de celebrarse en el propio aula y una rúbrica donde se recogen los detalles concretos que se han podido obtener de la resolución de las actividades, además de mucho otros aspectos trabajados, su desarrollo y la adquisición de los contenidos, tanto anteriores como nuevos.

En el registro de evaluación que a continuación se detalla, correspondientes a diferentes ámbitos del aprendizaje de una segunda lengua, la “S” corresponde a los criterios superados, “P” a en proceso y “NC” a no conseguido.

EVALUACIÓN				
<i>LEXICO</i>				
Utiliza de manera adecuada las palabras adecuándolas a diferentes contextos.	S	P	NC	Observaciones
Usa el vocabulario aprendido de una forma correcta.	S	P	NC	Observaciones
Reconoce el vocabulario trabajado y conoce su	S	P	NC	Observaciones

significado.				
--------------	--	--	--	--

EVALUACIÓN				
<i>COMPRENSIÓN ESCRITA</i>				
Comprende el sentido general de los textos.	S	P	NC	Observaciones
Relaciona las ideas de los diferentes textos.	S	P	NC	Observaciones
Busca y encuentra la información que se le pregunta.	S	P	NC	Observaciones

EVALUACIÓN				
<i>COMPRENSIÓN ORAL</i>				
Comprende el significado global y específico del texto.	S	P	NC	Observaciones
Relaciona las múltiples ideas del audio.	S	P	NC	Observaciones
Entiende las instrucciones que se le han dado.	S	P	NC	Observaciones

EVALUACIÓN				
<i>EXPRESIÓN ESCRITA</i>				
Ejecuta textos breves y sencillos dentro de su ámbito conocido.	S	P	NC	Observaciones
Utiliza las estructuras gramaticales con coherencia.	S	P	NC	Observaciones
Desarrolla la creatividad a la hora de producir textos.	S	P	NC	Observaciones
Maneja y usa correctamente nuevo vocabulario.				

De esta forma, siguiendo las tablas anteriores, realizaremos la evaluación en distintos momentos, fijándola como una base central en la que fundamentar la unidad didáctica. En esta práctica, tiene un papel fundamental el profesor que será el encargado de analizar las diferentes necesidades de los alumnos y alumnas, de mejorar la práctica

docente e incluso si fuese necesario de intervenir en ella con las modificaciones oportunas en el caso de ser necesarias.

Para recoger esta evaluación de forma más detallada y personal, con la que no evaluar tanto el grado de conocimientos que el alumno ha podido adquirir en estas sesiones sino aspectos muy distintos y no por ello menos importante que los anteriores como son la motivación, la autonomía, el pensamiento crítico, etc. se ha creado la siguiente hoja de registro. Con ella, además de indicar el grado de estos aspectos, también nos otorgará como profesores más “información personal sobre los propios alumnos y alumnas, lo que nos facilitará el aprendizaje en posteriores aprendizajes tanto con los mismos alumnos como con otros, mejorando y personalizando esta unidad didáctica y posteriores.

INDICADORES	GRADO			PROPUESTAS DE MEJORA
	1	2	3	
Aumenta la motivación del alumnado.				
Se crea un clima adecuado de trabajo.				
Permite al alumno profundizar y aprender de una forma autónoma.				
Favorece el aprendizaje y fundamentación de aprendizajes anteriores.				
Permite el tratamiento transversal.				
Fomenta actitudes reflexivas.				

Por otro lado, aunque lamentablemente en una situación real se va a exigir que el alumnado tenga una nota numérica, por lo menos al final de un trimestre, en el boletín de notas. Es verdad que es anticuado y potencialmente desmotivador y frustrante para el alumnado ya que una nota numérica no siempre corresponde al nivel de adquisición de conocimientos y destrezas del alumno o alumna. Por ello, se les otorgará a los alumnos una reflexión individual que contemple los anteriores indicadores y finalmente de cara administrativa se corresponderá a una nota numérica que no será para el alumno en ningún caso y que se ajustará a todos aspectos incluido motivación, clima de trabajo, etc. y no solamente el grado de adquisición de los contenidos.

Y para finalizar es muy importante conocer la valoración del alumnado sobre la unidad didáctica, ya que nos dará una visión externa y diferente a la nuestra con la que poder mejorar diferentes aspectos que al alumnado pueden quedar no del todo claros. Esta valoración se conseguirá a través de una pequeña evaluación recogida en la siguiente tabla:

VALORO EL PROYECTO	CALIFICACIÓN			¿SE TE OCURRE ALGO MEJOR?
	SI	NS	NO	
He entendido la mayoría de los textos.				
Me divierto trabajando de esta manera.				
He sabido utilizar el ordenador para la mayoría de las actividades.				
He recibido toda la ayuda que necesitaba				

7. RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS

Entre los recursos materiales encontramos ordenadores, página web con diferentes y variadas actividades online y conexión a internet.

Los recursos espaciales, en este caso, son físicamente indiferentes ya que se puede trabajar desde cualquier lado en el que encontremos un ordenador con conexión a internet, pero si son virtuales como la propia web.

Por último, encontramos los recursos humanos que en este caso y al igual que en el caso de los recursos, dividimos en presenciales como son el profesor que trabaja como guía y ayuda, y online como es el caso del inspector Sherlock Holmes, que nos irá adentrando en la resolución del caso.

8. CONCLUSIONES

Cuando me decidí a plantear este trabajo, estábamos ante una situación difícil, una pandemia mundial que causó el caos en todo el mundo y que nos hizo quedarnos en casa, cerrando todo tipo de servicio incluido colegios. Esto causó repentinamente que la educación cambiase de ser totalmente presencial a ser únicamente online y con ello aparecieron nuevos contenidos y competencias relacionados con las tecnologías que había que desarrollar para poder continuar con el aprendizaje. Por ello, quería que esta

unidad didáctica incluyese realmente las TIC como herramienta principal, puesto que a mi parecer éstas no se están integrando para un posterior correcto desarrollo en la aulas.

La elección de la gamificación como técnica de aprendizaje fue posterior cuando me planteé que fuese todo lo motivante, participativo y positivo posible para el alumnado. Ya que, bajo mi punto de vista, el aprendizaje de una segunda lengua, desde el método tradicional, es muy desmotivante, repetitivo y poco enfocado a una posible experiencia real. Por lo que a través del juego conseguía múltiples beneficios, adentrándome en un escenario en el que todos se han movido a lo largo de la vida y que nos aporta confianza, cooperación, etc.

9. PROPUESTA DE NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Siguiendo el hilo de esta unidad didáctica, una de las propuestas de investigación que se plantean es la de seguir llevando a cabo esta metodología que implica el juego de manera online a las practicas diarias. Estas prácticas llevan implícitamente otras disciplinas y pueden ser a su vez parte de otras asignaturas. Por lo que ampliando este modelo de trabajo podríamos conseguir un alumnado con mayores características positivas en lo que respecta a tecnologías y sus diferentes disciplinas.

Dicho esto, también sería en parte necesario seguir incluyendo al grupo de manera global en algunas actividades grupales fomentando de esta forma el trabajo en equipo, constituyendo la suma de los alumnos una gran unidad.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barberá, E. (2008): *Aprender e-learning*. Paidós, Barcelona.

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos, en Pixel-Bit, *Revista de Medios y Educación*, 23, 7-20.

Cabero Almenara, J. (2004) Formación del profesorado en TIC. El gran caballo de batalla. Universidad de Sevilla.

Cabrero, J. y Llorente, C. (2008). *Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas*.

Caso Fuertes, A. M. (2014). Pautas para el estudio de la motivación académica. *Revista de Psicología*, nº1 vol.6 (213-220).

Fernández Muños, F. (1994). El profesor en la sociedad de la información y la comunicación: nuevas necesidades en la formación del profesorado. Toledo. Universidad de Castilla la Mancha.

García Bacete, F.J. y Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar, *Revista electrónica de motivación y emoción*, 1(0).

Garrote Rojas, D. (2015) Factores influyentes en motivación y estrategias de aprendizaje en los alumnos de grado. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 31- 44.

Lorente Lorente, A. (2011) Las TIC en Aragón y el programa Escuela 2.0, *Revista Fórum Aragón*, nº 3.

Marín, I. y Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa.

Omeñaca, R y Ruiz, J.V (1998). *Juegos cooperativos y educación física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

Ramírez, J. L. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alicante: Alfaomega.

Real Academia Española. Consultado (15/03/2021). Recuperado de: <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>

Richard, M. y Edward L. Deci (2000). La teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar, *Universidad de Rochester* (3-6).

Rosenberg, M.J. (2001): *e-Learning. Strategies for delivering knowledge in the Digital Age*. New York, McGraw-Hill.

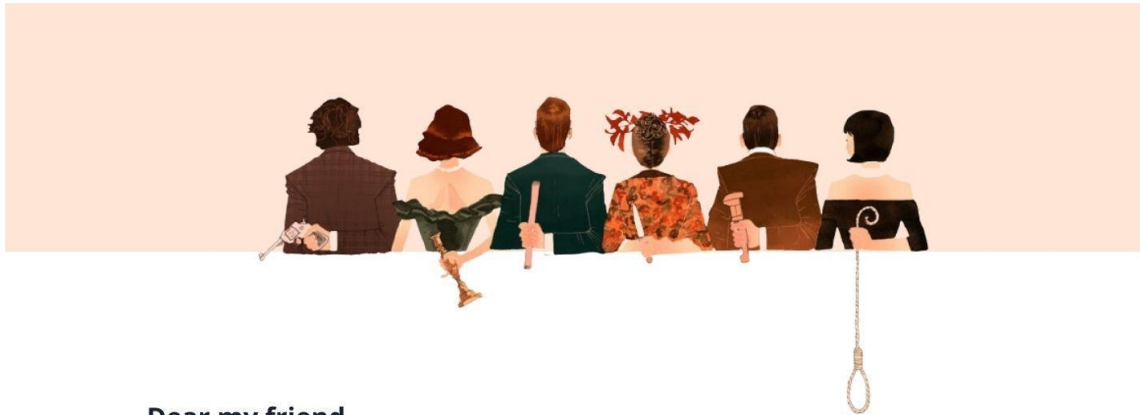
Tenbrink. T. (2006). *Evaluación, guía práctica para profesores*. Madrid, Narcea.

Ybarra, R., y Green, T. (2003). *Using technology to help ESL/EFL students develop language skills*. The Internet TESL Journal, 9 (3).

Zapata, O. (1989). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Paz Méjico, 5.

11. ANEXOS

Anexo 1: carta introductoria Sherlock Holmes.



Dear my friend,

The last Saturday 23rd October, Miss Scarlet had a party in her house and invited some employees and friends. The next morning, Miss White, the cook, found Miss Scarlet dead on her bed. Immediately, she called the doctor, Coronel Moustard, who only said that Miss Scarlet had been poisoned.

After that horrible new, Miss Scarlet's family contacted the agency to investigate the murder.

But almost all of our detectives are working on other missions, we need your help.

Joined this email we will send you the detective card, which you have to fill in if you want to be part of our team. But be careful! You have to invent a code name, don't put yours, so the murderer will not be able to know who you are or where you live and you will be safe.

I also add the link of our web page where we have all the clues until now. Please, contact as soon as possible and start working.

Welcome to our team!



Anexo 2: Carné de detective

**Sherlock Holmes
PRIVATE INVESTIGATION
AGENCY**





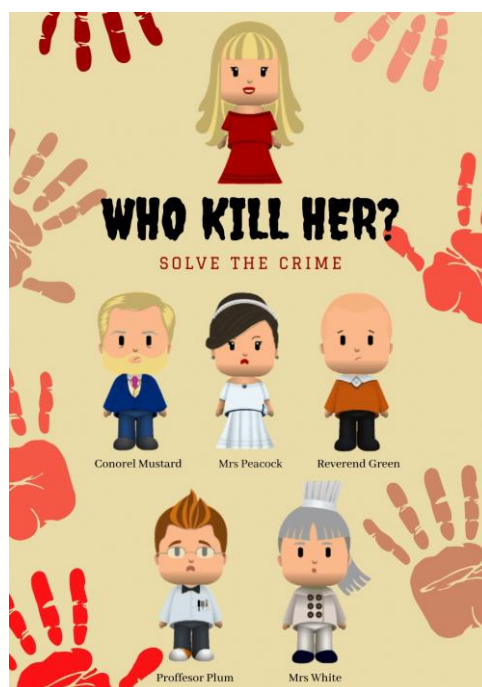
Name:

Student Number:

Course:

2021-2022

Anexo 3: posters introductorios al caso.



Anexo 4: Videos Testimonio

Mrs White: <https://youtu.be/duXMS9YeYFc>

Colonel Mustard: <https://youtu.be/MMrQ5TBmh94>

Mrs Peacock: https://youtu.be/E4bNz_-o0lM

Professor Plum: <https://youtu.be/qNrrNflo9Hg>

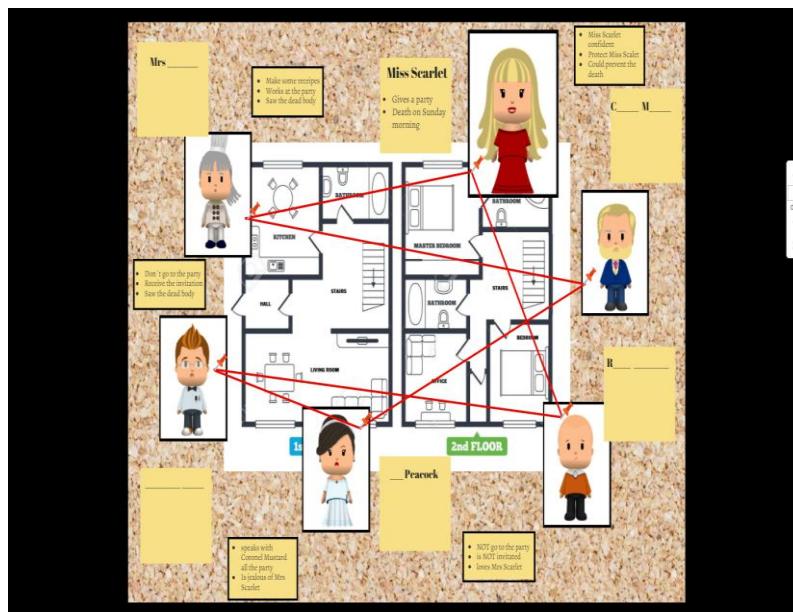
Reverend Green: <https://youtu.be/joCIaHZl8ew>

Anexo 5: Actividad de relacionar personaje-relación

<https://wordwall.net/play/11368/679/552>

Anexo 6: Actividad completar el corcho

<https://venngage.net/ps/0ixiJ99zjUo/miss-scarlet-investigation>



Anexo 7: videojuego verbos modales

<https://mobbyt.com/videojuego/educativo/?Id=221532>

Anexo 8: Video “Rooms in the house”.

<https://www.youtube.com/watch?v=IjnlkdZvYTE>

Anexo 9: Actividad “Rooms in the house”

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8528931-rooms_of_the_house.html

Anexo 10: Actividad “Rooms in the house”

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8600346-rooms_in_the_house.html

Anexo 11: Videollamada Sherlock Holmes

<http://vizia.co/videos/33c11f551d0b2f4e5c1d49/share>